



Pu-tri-de

Fanzine consacré au jeu de rôle Millevaux

* un oeil sur :
TheoJunior

* Critiques

* Personnages

* Putrid Facts

* Revue de Presse

* News /

Communauté

* Mercenaires

* Mildiou

* Atlas

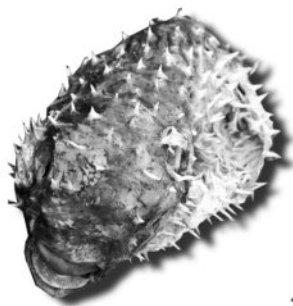
* Feuille de
Matériel

* Jardinage

et bien plus
encore !

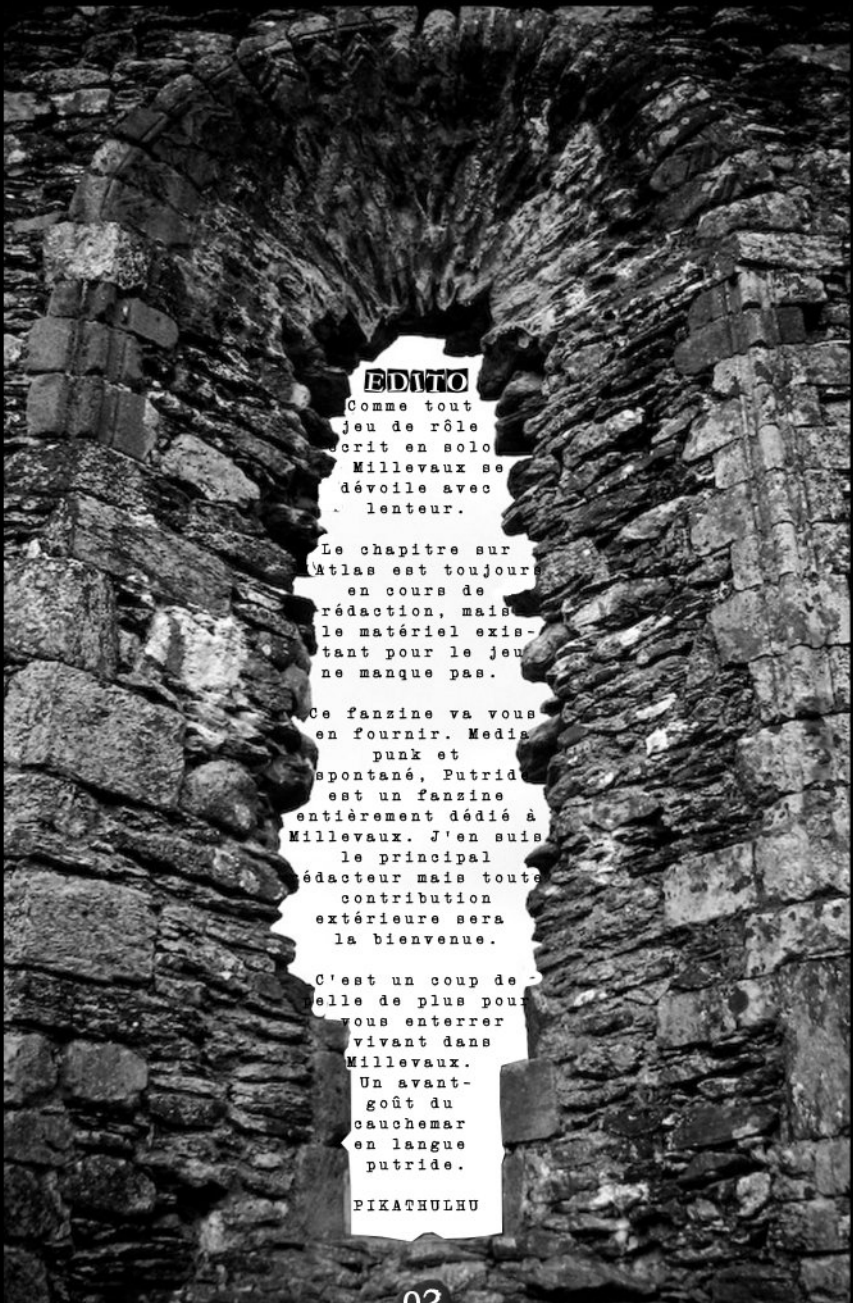
1

2 caps



Ce numéro est dédié à
Huldugarn de ValNoir.

Pour ses personnages qui
disent tu à la folie.



EDITO

Comme tout
jeu de rôle
écrit en solo
Millevaux se
dévoile avec
lenteur.

Le chapitre sur
Atlas est toujours
en cours de
rédaction, mais
le matériel exis-
tant pour le jeu
ne manque pas.

Ce fanzine va vous
en fournir. Media
punk et
spontané, Putride
est un fanzine
entièrement dédié à
Millevaux. J'en suis
le principal
rédacteur mais toute
contribution
extérieure sera
la bienvenue.

C'est un coup de
pelle de plus pour
vous enterrer
vivant dans
Millevaux.
Un avant-
goût du
cauchemar
en langue
putride.

PIXATHULHU



QU'EST- CE QUE MILLEVAUX ?

"Je suis le ver
et je suis la
chair

Je suis la peau
et je suis les
os

Je suis
la nouvelle
manne et
l'ancienne
pourriture."

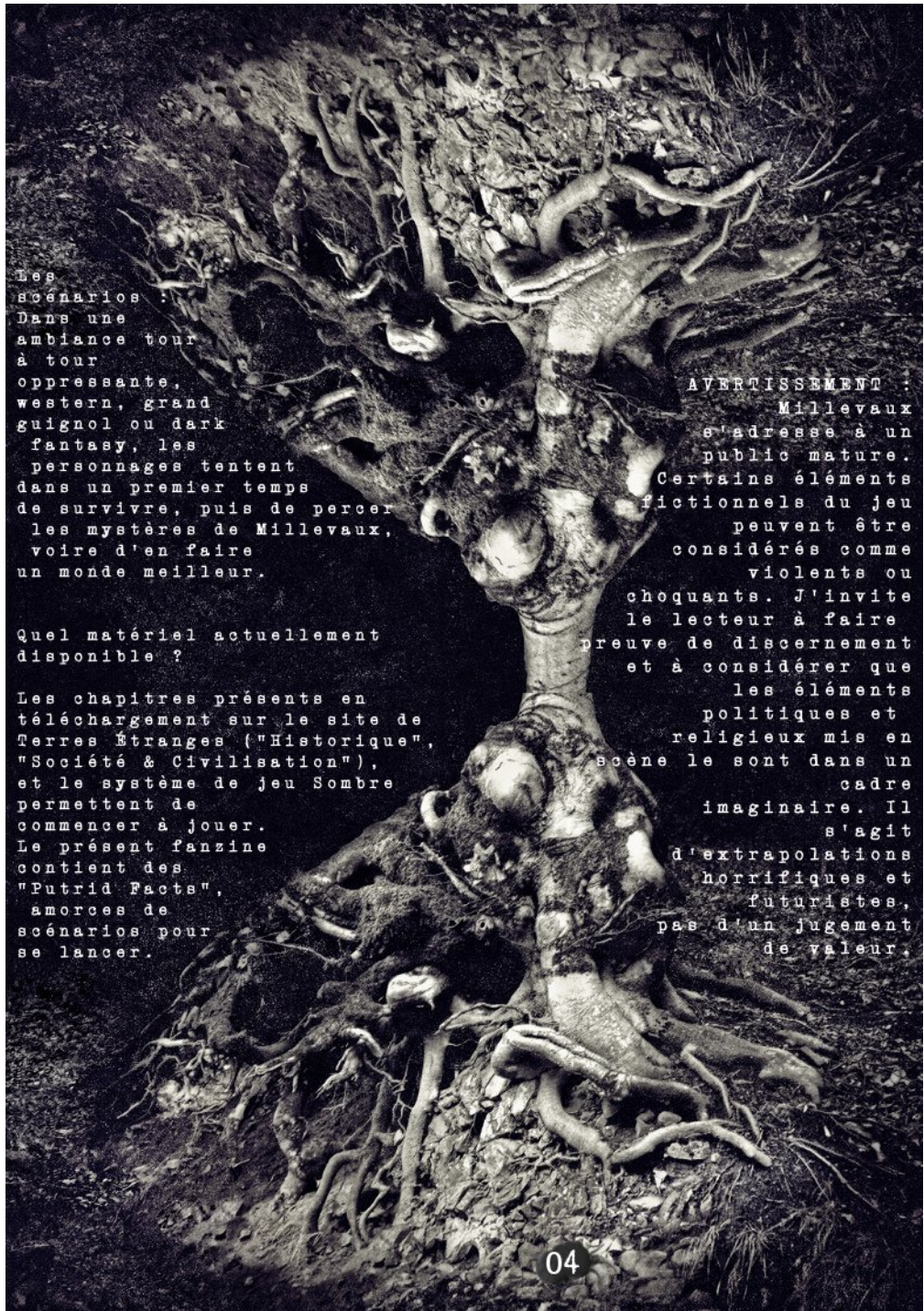
Millevaux
est un dark world
pour le jeu
de rôle Sombre.
Il est en cours de
développement.
Ses premiers chapitres
sont d'ores et déjà
gratuitement téléchargeables
sur le site Terres Etranges.

Sombre est disponible :
Kit de démo jouable
et N°1 du fanzine Sombre à commander
sur le site de Terres Etranges

POST-APOCALYPTIQUE. FORESTIER. SLUDGECORE

Le contexte :
L'Europe en l'an 2400. Un vaste cataclysme
qui a ravagé toutes les infrastructures
humaines. Une forêt mutante hantée par des
créatures hostiles recouvre tout.
Les humains, victimes d'une dégénérescence
de la mémoire, sont retournés à la
barbarie. Ils survivent
dans un monde que des entités
mythologiques, les Horlas,
ont bouleversé.

Les personnages :
Illuminés mystiques,
mercenaires tribaux
ou simples
survivants.



Les scénarios :
Dans une ambiance tour à tour oppressante, western, grand guignol ou dark fantasy, les personnages tentent dans un premier temps de survivre, puis de percer les mystères de Millevaux, voire d'en faire un monde meilleur.

Quel matériel actuellement disponible ?

Les chapitres présents en téléchargement sur le site de Terres Étranges ("Historique", "Société & Civilisation"), et le système de jeu Sombre permettent de commencer à jouer. Le présent fanzine contient des "Putrid Facts", amorces de scénarios pour se lancer.

AVERTISSEMENT :
Millevaux s'adresse à un public mature. Certains éléments fictionnels du jeu peuvent être considérés comme violents ou choquants. J'invite le lecteur à faire preuve de discernement et à considérer que les éléments politiques et religieux mis en scène le sont dans un cadre imaginaire. Il s'agit d'extrapolations horribles et futuristes, pas d'un jugement de valeur.

L'ARBRE DES REVELATIONS

Lentement mais sûrement, des lettres plus mortes que vivantes émergent de terre pour transmettre le message de Millevaux.

Voici dans un ordre prévisionnel les prochaines apparitions. Ces publications vont péniblement s'exhumer dans les mois qui suivent, dans un sursaut d'asticots et de tourbe puante.

* Mildiou, un scénario one-shot prêt à jouer, survival ukrainien sur le thème du devoir.

* L'Atlas de Millevaux : ce nouveau chapitre du livre de base vous entraînera dans les noires contrées d'Europe et du Proche-Orient.

* Putride 2 : le deuxième numéro de ce fanzine prendra la forme d'un kit de démonstration, résumant chaque chapitre du livre de base, pour pouvoir commencer à jouer avec ses propres scénarii.

UN Oeil SUR : THEO JUNIOR



"Un oeil sur" sera une rubrique récurrente de ce fanzine consacrée aux nombreux photographes de talent dont les oeuvres sont utilisées pour illustrer Millevaux, et notamment, ce présent fanzine. N'ayant pas d'illustrateur pro, bénévole et masochiste pour répondre à ma gourmandise de graphisme, n'étant moi-même pas spécialement doué pour la photo et encore moins pour le dessin, j'ai assez tôt décidé d'utiliser des photographies mises à dispo sur le net par leurs auteurs en licence Creative Commons "Attribution / Free for non-commercial use", principalement sur le site communautaire flickr.com. Parfois dans leur version originale, souvent retouchées sur Gimp, où amalgamées dans une image composite, ces photos venues des 4 coins du monde constituent la moelle graphique de Millevaux.

Comme je n'ai pas l'obligation de contacter les auteurs pour utiliser ou modifier leurs oeuvres du moment que je les crédite, je ne leur ai jamais envoyé le moindre mail ni le moindre jpg utilisant leur travail. Néanmoins il est temps pour moi de rendre hommage à ces photographes passionnés d'exploration urbaine, d'occultisme, de choses en putréfaction ou de visages burinés, qui sont pour moi une source d'inspiration quotidienne pour Millevaux.

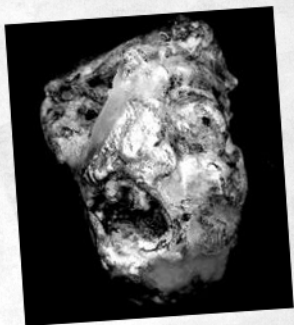
J'ouvre le bal en vous présentant l'oeuvre de Jay King, alias TheoJunior sur flickr.com.

Résidant à Little Rock, dans l'Arkansas, TheoJunior raconte dans sa biographie qu'il pose des vitres pour gagner sa vie et modèle des visages en argile pour son loisir.

Plus exactement, il chine ça et là des figurines qu'il retravaille... en profondeur.



Lorsque je crée les personnages pré-tirés pour un one-shot, je procède d'abord à un "casting" parmi les clichés de mes auteurs préférés. Le scénario "Mildiou", qui se déroule en Ukraine dans une ambiance à la "S.T.A.L.K.E.R", propose 6 pré-tirés d'après des figurines de TheoJunior. Ici, Laika, une jeune femme qui refuse un mariage arrangé pour l'amour d'un mutant, ce qui lui vaudra la haine de son village.



Personnage pré-tiré du scénario "Les Maîtres du Vieux Château", le Bouffi est un Gnome hideux dont les parents se sont fait massacrer sous ses yeux. Ermite et scientifique de génie, Le Bouffi se terre pendant des années dans un château abandonné en attendant que sonne l'heure de sa vengeance.

TheoJunior propose une collection ahurissante de sculptures, essentiellement des visages. Si l'argile reste sa matière de prédilection, il emploie aussi d'autres matériaux : pierre, bois, os, noix. Il repeint ses créations dans des teintes surprenantes et les prend en photo toujours sur fond de noir intense.

Il y a chez TheoJunior quelque chose de Francis Bacon dans sa façon de réduire la chair à la viande, de Mike Mignola dans sa façon de donner vie au minéral, de Goya dans sa passion pour les faciès grotesques.

Toujours accompagnées de nano-fictions introductives, les multiples visages de TheoJunior forment une cosmogonie de monstres en série, de mégères apprivoisées et de morts-vivants en goguette. Dans leur ensemble, ses galeries constituent un folklore paraphrénique, un monument d'art outsider. Je n'ai pas peur d'affirmer qu'il s'agit d'un grand artiste dans le sens où il remet complètement en question notre façon de voir les choses.

Dans l'univers de Millevaux, la sauvegarde de son humanité est un thème central ; et c'est très naturellement que j'y ai intégré les créations de TheoJunior. Voici d'ailleurs les réactions de l'intéressé à ce sujet : « I love that you created characters from some of my little golems for your role playing game. That really pleases me. ». Les figurines de TheoJunior, utilisées de façon brute, représentent des totems et des personnages. Intégrées à des images composites, elles incarnent des Déités et des Horlas. Elles reflètent parfaitement les êtres sombres, torturés dans leur âme et dans leur chair, qui arpentent les forêts maudites de Millevaux.

Et surtout, elles m'aident à montrer par
l'image ce qui se trame dans ce monde
livré à la dégénérescence :
la monstruosité cache aussi bien la
beauté que l'immondice.



Les visages de TheoJunior me
suivent ailleurs que dans
Millevaux.

Je les ai notamment utilisés pour
faire une galerie de personnages
pour Warsaw, et pour une soirée
enquête basée sur le poème en
prose "Une Saison en Enfer",
d'Arthur Rimbaud.



CRITIQUES

"La Route", film américain de John Hillcoat (2009)
tiré du roman éponyme
écrit par Cornac McCarthy.

Avec Viggo Mortensen, Kodi Smitt-McPhee,
Charlize Theron

"La Route" ne figure pas
dans la liste des oeuvres
de référence pour Millevaux,
car le
film est sorti plus
tard. On m'avait
chaudement recommandé la
lecture du livre, mais
j'avais passé outre,
et j'ai donc pu me rattraper
avec son adaptation
sur grand écran.

Film dépouillé,
ancré dans notre époque
(une partie du film a été
tournée en Louisiane sur des
sites dévastés par le cyclone
Katrina), et pourtant
intemporel,

"La Route" a tout
d'une pierre angulaire
pour comprendre
Millevaux, puisqu'
ils ont en commun
la même question
principale : "Conserverons-nous
notre humanité quand la fin du
monde sera venue ?".

GC 400-8 KODAK





Viggo Mortensen, qui a travaillé
son rôle auprès de sans-abris,
incarne un père qui arpente
avec son fils un monde dévasté.
L'espoir de gagner des zones plus
clémentes, au Sud, semble
illusoire. Les autres
survivants ont
sacrifié toute morale pour
subsister. Le père, s'il enseigne
à son fils la survie, lui
enseigne surtout qu'il faut
"garder la flamme".

Alors que leur condition empire,
le père est tenté d'
oublier ses principes :
la lutte est-elle perdue
d'avance ? A qui peut-on
encore faire confiance ?
Signifie-t-elle encore
quelque chose si tous
les gens de bien
semblent avoir
disparu ?

"La Route" est un film dur,
dont je suis ressorti la boule au
ventre. Ecrire sur du post-
apocalyptique amène à
s'interroger (sinon à
s'inquiéter) sur l'avenir
du monde. Ce n'est
pas juste mettre en place
un terrain de jeu
cool pour bikers
sans foi ni loi. Si l'homme est un
produit de la culture, que deviendra-
t-il lorsque la culture aura
disparu ? Sommes-nous si loin de
redevenir des animaux ?

La photo du film est
saisissante : il n'y a jamais de
couleurs vives. Hormis lors d'un
très rare moment d'accalmie,
quand le fils trouve des crayons
de couleur
et griffonne

un dessin qui parle d'espoir.

"Dopesick",
album CD d'Eyehategod,
1996, Century Media

Exercice
auto-
imposé pour
chaque numéro de

"Putride" : une
chronique d'un album
de sludgecore.

Ce genre musical hybridant
le punk hardcore, le doom metal
et le blues, produit une musique
sale, hurlante et grésillante,
et définit autant Millevaux
qu'il l'inspire.

Début d'une infecte
descente aux enfers
avec "Dopesick" d'Eyehategod.



Ce groupe de la Nouvelle Orléans
est considéré comme un pilier
du sludge (bien qu'ils
prétendent jouer du
"blues hardcore").

2ème album du groupe,
"Dopesick" est une créature séminale
du genre. S'il s'agit bien d'un

album de hardcore (chant hurlé,
instrumentaux plombes et punk), il
s'avère un bien turbulent rejeton.

Le chant, glaireux, disharmonique,
vomit des tomberaux de haine.

Les riffs, inspirés de Black Sabbath
et du blues, sont criblés de larsens.

Moiteur, violence et désespoir tout droit
issus de la moiteur du bayou. Des collages

psychotiques viennent orner la
pochette. "Dopesick" est une

course-poursuite nauséuse entre
un enfant noir qui a vendu son âme au
diable et un junkie siphyllitique qui le
poursuit avec une perceuse rouillée.

Sans la théâtralité du black metal ou la
mollesse du dark ambient, plus primitif.
i.n.a.u.d.i.b.l.e., "Dopesick" prouve que le
sludgecore est bien la musique du mal.

178 John Corby
179 John Day
180 Sam Sage
181 Joseph Latham
182 Thomas Smith
183 Will Radway
184 John Cuddophall
185 John Scott
186
187
188

PERSONNAGES

LE VIEUX

Le Vieux est sans doute l'un des plus roublards et des plus dangereux personnages qu'on peut croiser dans les Terres Franques. PNJ lors de ma première campagne pour Millevaux, anti-héros de la nouvelle d'introduction du livre de base, personnage de la campagne des Morts-Plateaux, pré-tiré du scénario "Les Maîtres du Vieux Château", le Vieux est un Extérieur, un personnage qui est né en dehors de Millevaux. Son instinct survivaliste en a fait une bête froide et presque entièrement sans pitié.

A chaque
numéro, des
personnages
pour
Millevaux,
à utiliser
indifféremment
en tant que
PJ ou PNJ.

Ici, sa description tirée de sa fiche de personnage du scénario "Les Maîtres du Vieux Château". Avant de trouver un homologue "en licence libre" par ce portrait de Thomas Hawk, le physique du Vieux était inspiré de Michael Madsen, dans le film "Blueberry". Yeux fins de prédateur, cheveux blancs jaunis par une condition de vie précaire, visage mal rasé

« Je suis
prêt à tout
pour sortir de
cette putain de
succursale
de l'Enfer. »



Historique :

Tu n'es pas originaire de Millevaux. Tu es né aux USA. Ta spécialité : directeur de safari. Et comme un con, tu as accepté l'offre de ces richards qui voulaient se payer un safari dans Millevaux.

« L'Enfer Vert, le Pied ! Comme dans Jurassic Park !

Mais attends, Bud, dans Jurassic Park, ça se finit mal pour les chasseurs !

Mais non, ça va marcher comme sur des roulettes ! »

Bilan, votre avion, à peine arrivé au dessus du ciel des Terres Franques, s'est crashé comme une merde. Tu fus le seul survivant. Et voilà 20 ans que tu crapahutes dans ce borbier, comme un con.

Attitude :

Ancien directeur de safari, tu t'es très bien adapté à la jungle de Millevaux. Mais tu n'as qu'un désir : te casser de ce trou ! Tu caches aux autochtones ton origine extérieure, parles comme eux, te comportes comme eux, et feins le Syndrome de l'Oubli. Tu n'envisages jamais de nouer un contact humain si ça ne sert pas ton intérêt immédiat (survivre) ou lointain (te faire la malle). Les autochtones sont tous des barbares, pas un seul n'est digne de ton affection ou de ta pitié. De toute façon, c'est chacun pour soi.

Objectif :

Survivre. Te faire la malle.

[Stats sous Sombre 1] :

Le Vieux, survivaliste méthodique

Corps 12 Esprit 9

Traits : Tir, Hostilité Animale

BUSHI

Bushi est un personnage pré-tiré pour mon dernier scénario de convention, "Mercenaires". Petite entorse à mon procédé traditionnel d'utilisation de photos sous licence Creative Commons, une collaboration avec Olaf de la Chaos Spider Team est en cours pour le dessin des personnages de ce scénario.

[Historique] :

« Mercenaires » a déjà été joué en 2007, au festival « Les 24 h du Jeu », et les joueurs avaient créé eux-même leurs personnages. Thaur Niel s'était créé un personnage de samouraï qui s'appelait Sakai, et dont je me suis inspiré pour créer Bushi. Spéciale dédicace à toi, Thaur Niel.

Ce personnage est en quelque sorte le principal clin d'œil du scénario au film de Kurosawa, puisque Bushi a du sang japonais, et se prend pour un samouraï, plus exactement un ronin.

Bushi a mis la main dans sa jeunesse sur une collection de mangas sur les samouraïs, dont il tire tout son système de valeurs. A force de lire ces mangas, il s'est éloigné de la réalité du monde post-apocalyptique et occidental où il vit, pour se comporter comme s'il était un samouraï dans le Japon médiéval. Il se trouve des excuses pour se voiler la face : ainsi à l'absence d'autres samouraïs, il répond qu'il est un ronin et qu'il a assisté à l'extermination totale de son clan.

Bushi aura une attitude très hautaine envers les villageois. Il les considère comme un collectif, et ne s'intéresse pas au sort et aux motivations des individus. Malgré son manque d'estime pour les villageois, il prendra à cœur de les défendre car c'est son devoir de bushi et il ne compte pas s'y dérober. Mais il les prendra constamment à parti, ainsi que ses collègues mercenaires pour leur rappeler le sens des mots « honneur », « courage » et « sacrifice ».

Bushi a le physique d'un japonais adulte, 40 ans environ. Ses traits sont fermés, ses sourcils épais et noirs. Il ne sourit pas. Ses yeux sont peu visibles, ombrés. Il est imberbe, mais a des rouflaquettes. Ses cheveux sont liés en catogan.

Il ne porte pas d'armure mais un kimono. Il n'y a pas de symbole de clan apparent puisque c'est un ronin. Il a un katana dans la main gauche. C'est une arme ébréchée, de mauvaise qualité.

Trois mains de tailles différentes pendent desséchées à sa ceinture : Millevaux est un univers brutal, et ainsi sont ses habitants. Bushi affirme ainsi qu'il est un redoutable guerrier, ce qui lui permet d'éviter les confrontations inutiles.

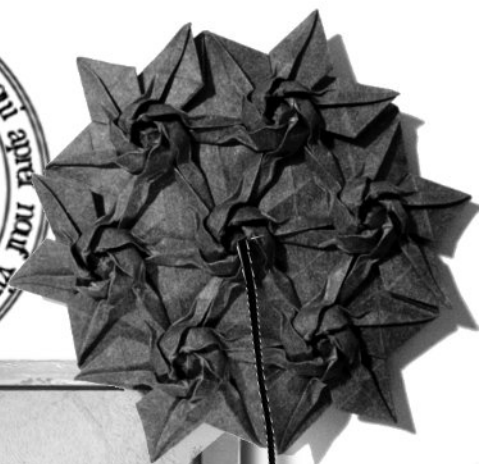
[Stats
sous
Sombre 1]
:

Bushi,
Ronin
autoritaire

Corps 12
Esprit 8

Traits:
Endurci,
Code de
conduite
des
samourais





PUTRID FACTS

Une collection de synopsis inédits pour Millevaux, utilisant le premier chapitre mis en ligne ("Société et Civilisation").

Une manière aussi pour moi de rendre hommage aux "Tales of Terror" qu'on peut trouver sur l'excellent site www.tentacules.net dédié au jeu de rôle « L'Appel de Cthulhu ».





Village d'Hexperth, sur les terres d'Albion.
Catholiques et protestants vivent en bonne
entente quand soudain, les protestants accusent
un catholique de blasphème. Le sang va bientôt
couler à grands flots.

Implication des personnages :

- 1- Les personnages ont commis le blasphème en question.
- 2- Les personnages sont de la famille de celui qui a commis le blasphème.
- 3- Ce sont les personnages qui ont dénoncé le blasphème, sans se rendre compte que cela allait causer une hécatombe.

Explications / conséquences :

- 1- Personne n'a commis de blasphème, ce n'était qu'un prétexte pour déclencher un affrontement religieux. Si l'on enquête, on se rend compte que personne ne sait de quel blasphème il s'agit exactement.
- 2- C'est un Horla qui est à l'origine du blasphème.
- 3- Une vieille histoire d'héritage est à l'origine de ce conflit. Mais plus personne ne s'en rappelle (Syndrome de l'Oubli).



*** ET POUR QUELQUES CAPS
DE PLUS ***



Vladek le Pouilleux offre une tournée générale dans un rade de Sarajevo. Ivre mort, il annonce : « Vladek le Pouilleux, Vladek aux dents pourries, en a fini avec la misère ! Vladek est riche ! ». En effet, il a découvert une ancienne usine Jupiler enfouie sous l'humus, avec un gisement de caps extraordinaire. Mais il n'aurait jamais du fanfaronner devant tout le monde. Les pires crapules du secteur vont se mobiliser pour découvrir l'emplacement.

Implication des personnages :

- 1- Vladek est un des personnages, et les autres joueurs interprètent ses amis et sa famille.
- 2- Les personnages sont des aventuriers sans foi ni loi à qui on demande de capturer Vladek.
- 3- Les personnages sont des forestiers qui vivent aux abords de l'usine. Ils vont devoir lutter pour que leur habitat naturel ne soit pas envahi par des chercheurs de trésor.

Explications / conséquences :

- 1- L'accès à l'usine est le repaire d'un Horla.
- 2- Pur délire d'ivrogne : il n'y a pas d'usine. La région va s'embraser pour des nêfles.
- 3 Des mercenaires austro-hongrois équipés de haute technologie ont déjà repéré la zone grâce à leurs bases de données. Ils veulent faire main basse sur le gisement et abattront quiconque se mettra sur leur chemin.

*** A L'ASSAUT DU MUR ***

La Bretagne.
Par-delà les forêts et les champs mégalithiques, se dresse le Mur de la Honte. On dit qu'à cet endroit, le champ électromagnétique du Mur est rompu et qu'il est possible de passer de l'autre côté.

Implication des personnages :

1-Un Extérieur échoué à Millevaux par accident embauche les PJs pour l'aider à traverser le Mur.

2- Les personnages ont conçu un aérostat qui permettrait de voler par-dessus le mur.

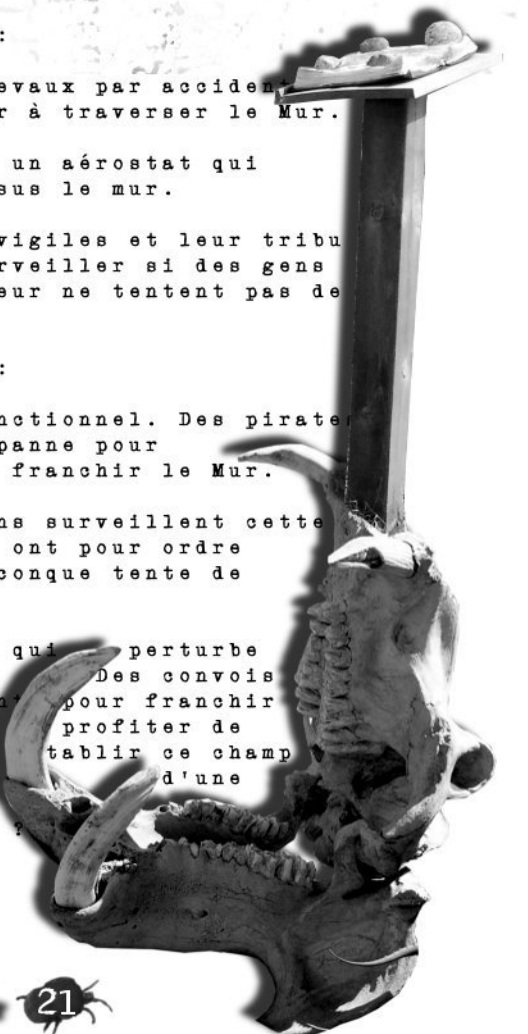
3- Les personnages sont des vigiles et leur tribu leur a confié la tâche de surveiller si des gens ou des créatures de l'Extérieur ne tentent pas de passer en Bretagne.

Explications / conséquences :

1- En réalité, le mur est fonctionnel. Des pirates ont répandu la rumeur d'une panne pour aborder ceux qui viendraient franchir le Mur.

2- Des gardes-côtes américains surveillent cette faille depuis l'Extérieur et ont pour ordre d'abattre ou de capturer quiconque tente de traverser.

3- C'est un Horla sous-marin qui perturbe le champ électro-magnétique. Des convois affluent en masse du continent pour franchir le Mur. Les PJs vont-ils profiter de l'aubaine ou œuvrer pour rétablir ce champ qui les protège d'une invasion d'émigrants ?



LE RETOUR
DE MARTIN GUERRE



Martin, un membre du village, avait disparu depuis des mois. Il revient alors que tout le monde le croyait mort.

Implications des personnages :

- 
- 1- Les personnages sont des notables. Ils ont accaparé ses terres pendant son absence.
 - 2- Les personnages sont des amis de Martin. Des gens du village avaient juré sa mort. Maintenant qu'il est revenu, les personnages vont devoir le protéger.
 - 3- Les personnages ont vu Martin mourir lors d'un accident de chasse et l'avaient enterré dans la forêt : qui est ce revenant qui prétend être Martin ?

Explications / conséquences :

- 
- 
- 1- Martin, victime d'un choc traumatique (Syndrome de l'Oubli), a tout oublié. Comment vont réagir les personnages ? En réalité, Martin bluffe. Il a été recueilli, à demi-mort, par une sorcière qui l'a guéri grâce à la magie noire. Il revient pour se venger.
 - 2- Martin est toujours Martin... mais il est infecté par un Ver Vorace qui, s'il le maintient en vie, le pousse à commettre des actes de cannibalisme.
 - 3- Martin n'est pas Martin... Son visage a été modifié par sarcomanie. Quelles sont les raisons de cette imposture?

REVUE DE PRESSE

Quand le monde parle de sa propre fin.

Les extraits ne sont pas retouchés, mais peuvent être coupés.
Les fautes d'orthographe et de syntaxe ont été conservées.

*

**

Quand la réalité dépasse la fiction...

13/03/2011, site internet consacré au jeu de rôle New Heaven

Semaine après semaine, l'actualité tragique nous rappelle à quel point les cataclysmes et autres apocalypses peuvent être proches de nous. Séisme à Haïti et en Nouvelle-Zélande et plus proche de nous tsunami et tremblements de terre accompagnés d'explosion de centrales nucléaires au Japon... les catastrophes naturelles se multiplient et la thématique de New Heaven, celle du post-apocalyptique, ou de la destinée de survivants après un cataclysme global et mondial, sont de plus en plus dans l'air du temps.

Car jouer et se raconter des histoires est une chose mais agir concrètement pour aider ces populations vraiment dans le besoin en est une autre, il a été décidé par Footbridge, l'éditeur du jeu de rôle narratif New Heaven à paraître cette année, de reverser une partie du chiffre d'affaire généré par les ventes du jeu à une ONG venant en aide aux victimes de catastrophes naturelles et intervenant dans les situations d'urgence. Une goutte d'eau dans l'océan certes, mais qui permet au projet, et à tous ceux qui y participent, en jouant et en achetant le jeu, de faire une petite différence dans la vie de ceux qui ont tout perdu.

Fabien Deneuville,
Concepteur de New Heaven

26

Ils tuèrent le capitaine
et d'autres anglais belle

23

*
**

Poids du discours sceptique et du discours scientifique dans les médias

Le 10 mars
2010, la
revue Nature
publie un
éditorial
intitulé
« Climat de
peur »
(Climate of
fear), dans
lequel elle
invite les
scientifiques
à considérer
qu'ils sont
désormais
engagés dans
un « combat de
rue » avec
« la communauté

des contestataires du réchauffement global ». Elle considère que les chercheurs sont désemparés face au jeu des sceptiques avec les médias, qu'elle accuse de complicité :

« La plupart des chercheurs n'ont aucun repère dans ce type de bataille car il ne s'agit que superficiellement de science. L'objectif réel est d'attiser le feu de la radio, du câble, de la blogosphère et assimilés, lesquels se nourrissent d'histoires d'anticonformisme et prennent rarement le temps de vérifier les faits et de peser l'évidence. La politesse, l'honnêteté, les faits et la relativisation ne sont pas de mise. »



Il n'y a pas de science sans doute

La revue estime que la communauté scientifique doit tirer les enseignements qui s'imposent de la médiatisation de l'affaire des emails du CRU et de l'erreur du rapport du GIEC de 2007, à savoir que « la confiance du public envers les scientifiques n'est pas seulement basée sur leur compétence, mais également sur sa propre perception de leur objectivité et de leur ouverture. Les chercheurs devraient s'en souvenir à tout moment, même en échangeant de simples emails entre collègues. »

Enfin, l'éditorial indique que les scientifiques doivent saisir toutes les occasions pour réaffirmer le consensus :

« Le noyau scientifique appuyant la thèse du réchauffement climatique anthropique n'a pas changé. Cela doit être répété encore et encore, dans autant de contextes que possible. Les scientifiques ne doivent pas être naïfs au point de supposer que les données parlent d'elles-mêmes. Les gouvernements non plus. Les agences scientifiques aux USA, en Europe et ailleurs sont restées singulièrement silencieuses lors des récentes controverses »

Extrait de l'article
"Controverses sur
le réchauffement climatique"
sur wikipedia.fr

26

I tuèrent le cappitaine
et d'autres anglois belle

25

*
**

"Faire des réserves de nourriture est un sujet qui provoque souvent bien des malentendus. L'un de ces malentendus entretient l'idée que la pratique du stockage viendrait d'une profonde peur nous menant à croire qu'un manque serait inévitable. Que la pratique du stockage n'est que l'expression d'une certaine paranoïa.

Quand bien même je mange à ma faim, il y a pourtant bien des millions d'individus qui eux subissent la famine. Quand bien même je mange à ma faim, le système en place est fragile.

Pousser par notre besoin grandissant de nourrir des millions... nous avons délaissé le chasseur/cueilleur que nous étions pour privilégier une agriculture inconsciente.

Nous avons délaissé une approche "permaculturique" pour de la monoculture, de l'agrobusiness. Une cultivation qui s'étend jusque dans nos écoles, où la rangée s'impose comme une évidence sur notre manière de voir les choses et donc de faire.

Nous vivons dans un monde où tout ce que nous consommons fait un trajet considérable... bien des produits voyages plus de 4000 kilomètres pour atterrir dans nos grandes surfaces.[...]

Ceux qui gouverne la nourriture,
gouverne le monde.

Le système est fragile au niveau de la distribution aussi. Une augmentation des prix de l'essence, une chute de la bourse, un manque de pétrole sur le marché mondiale... et la chaîne de distribution de nourriture et de produits de consommation devient instable."

Extrait du blog
lesurvivaliste.blogspot.com,
14 août 2010

I tuèrent le capitaine
et d'autres anglais belle

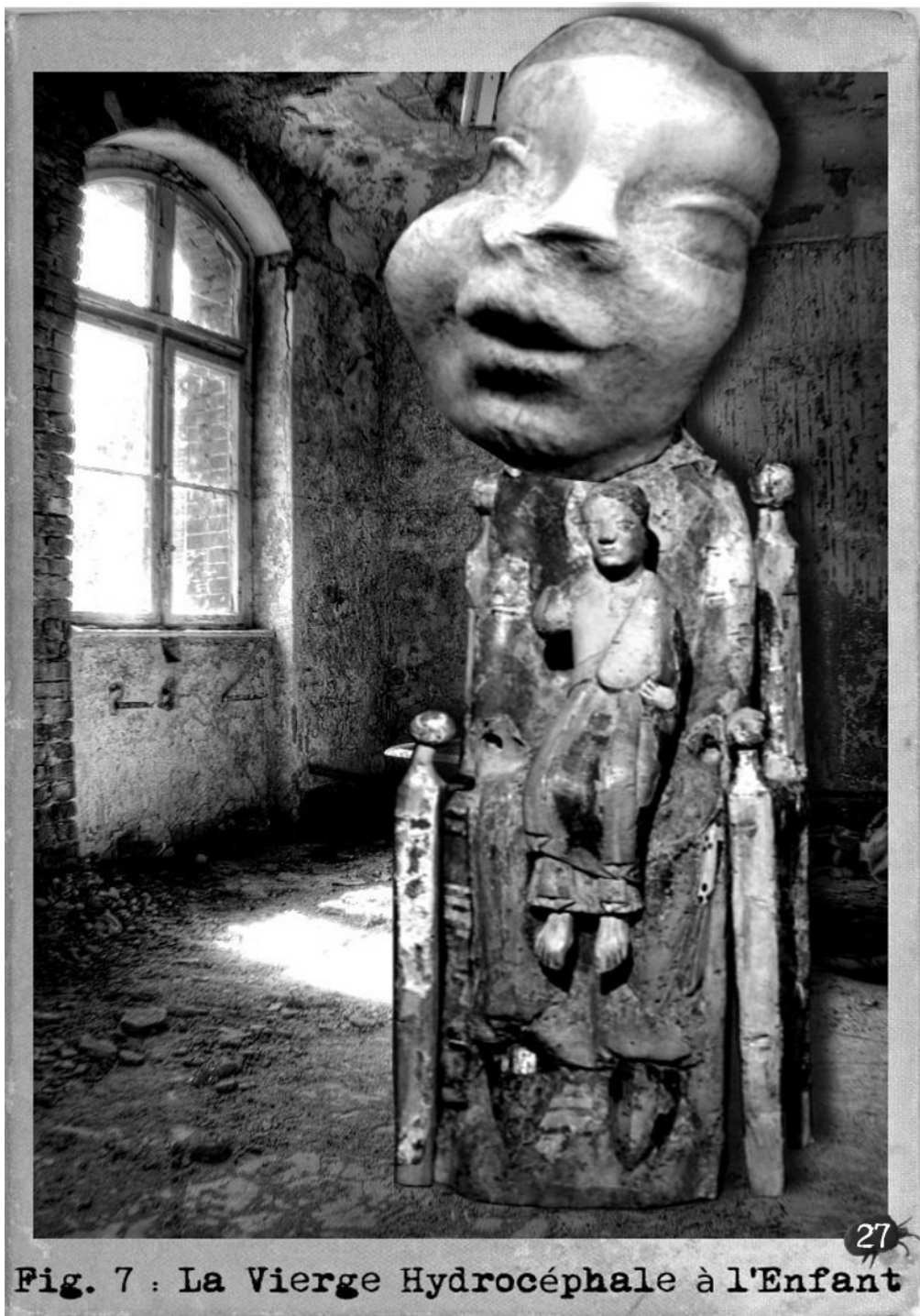


Fig. 7 : La Vierge Hydrocéphale à l'Enfant

NEWS / COMMUNAUTE

Tout ce qui grouille

Vous voulez produire du matériel pour Millevaux ? Vous êtes MJ et vous imaginez des accroches de scenarios ? Vous avez des suggestions en tous genres ? Contactez Pikathulhu par l'intermédiaire du forum de www.terresetranges.net

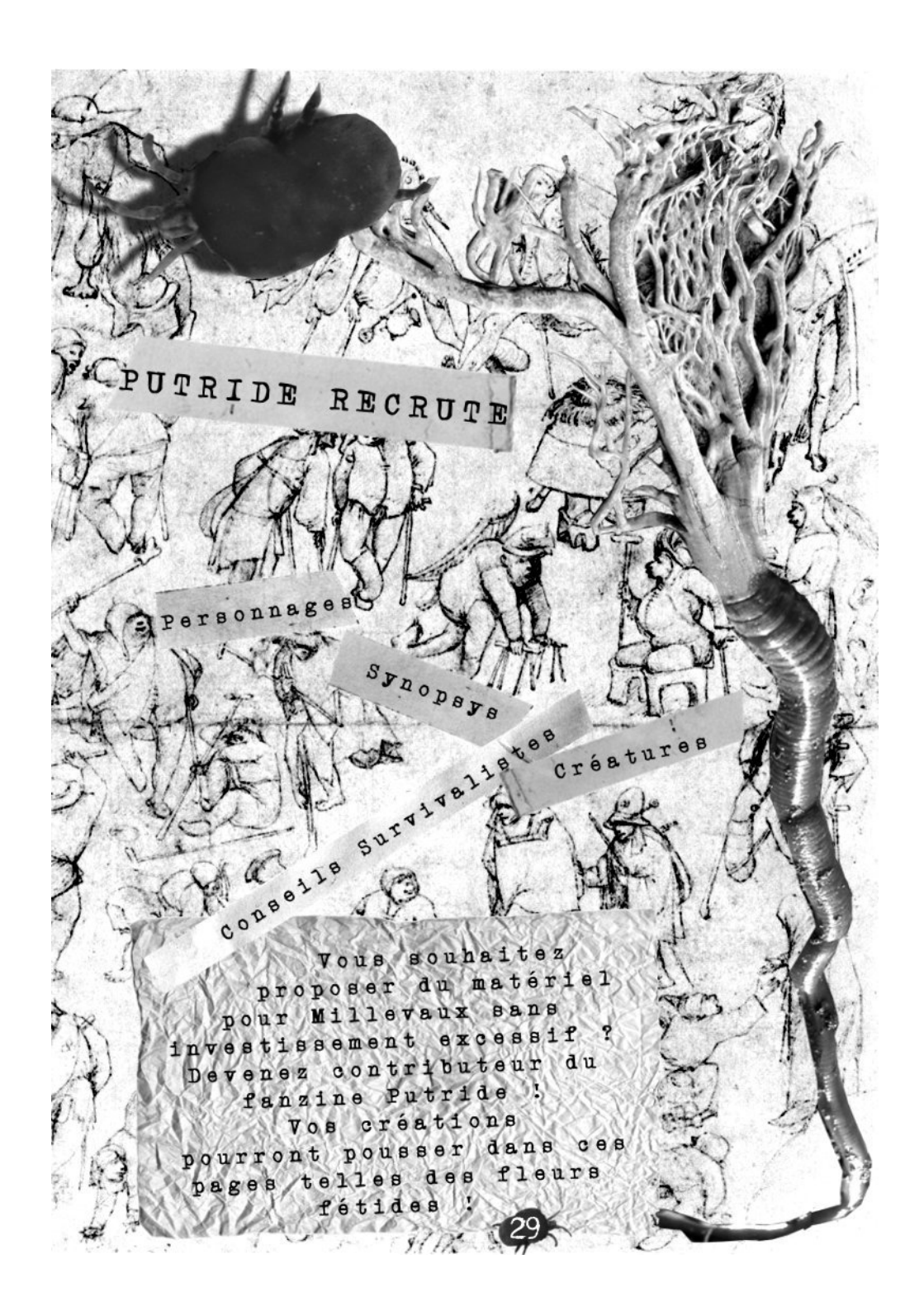
LA CHAOS SPIDER TEAM ILLUSTRE POUR MILLEVAUX.

Une news stimulante s'il en est : Olaf de la Chaos Spider Team m'a proposé de produire des illustrations pour Millevaux ! Nous avons convenu ensemble de travailler sur les personnages prétiés du scénario "Mercenaires" avec lequel j'ai écumé les conventions cet automne.

Olaf & Seshiru de la Team ont d'abord fait leurs armes sur le personnage de Bushi. En exclusivité, vous retrouvez le croquis dans l'article "Personnages" ! Les 6 autres personnages, tragiques, hideux, grandioses, ont aussi pris vie sous leur crayon !



J'en profite pour remercier chaleureusement la Chaos Spider Team. Retrouvez leurs travaux pour JDR Mag, les Manuscrits de Linzi, et bien d'autres sur chaosspider.blogspot.com



PUTRIDE RECRUTE

Personnages

Synopsys

Conseils Survivalistes

Créatures

Vous souhaitez
proposer du matériel
pour Millevaux sans
investissement excessif ?
Devenez contributeur du
fanzine Putride !

Vos créations
pourront pousser dans ces
pages telles des fleurs
fétides !

MUSIQUES SOMBRES POUR JEUX DE RÔLE SOMBRES



La terreur sera bientôt sonorisée
en PDF

Si vous avez suivi mes chroniques d'albums pour sonoriser les jeux de rôle d'épouvante sur le forum de Terres Étranges, vous serez peut-être ravi d'apprendre que sa version en PDF est en cours. La maquette est déjà calée, l'ouvrage contiendra des illustrations inédites, un index des chroniques par genre musical et par jeu de rôle, et quelques chroniques surprises... comme les sombres albums "Gravitoni" de Pen Sonic (electro noise du côté obscur), ou encore "Impermanence" de Meredith Monk (opéra-murmure de maison hantée)

Stay tuned !

MERCENAIRES !



"Encore une bataille
de perdue !
Ce sont les paysans
les vrais vainqueurs,
pas nous !"

Akira Kurozawa
("Les 7 Samourais")

Un nouveau scénario de convention vient de voir le jour.

Après "Pélérinage en Enfer", "La Guerre des Miasmes" et "Cuisine aux Orgones", "Mercenaires !" est un nouveau scénario pour Millevaux sous Sombre que j'ai présenté au Festival de l'Oeil Glauc (Rennes, Octobre 2011), et au festival des 24 Heures du Jeu (Vannes, Octobre 2011).

Si les sacrifices rituels contre-nature que j'ai perpétrés fonctionnent, les personnages pré-tirés seront dessinés par Olaf de la Chaos Spider Team (cf. news).

"Mercenaires" a déjà été joué en 2007 lors du festival "Les 24 H du Jeu" ; à l'époque je concevais encore Millevaux comme un micro-setting amateur pour l'Appel de Cthulhu. Ce fut d'ailleurs mon premier scénario de convention avec cet univers perso. Les joueurs avaient créé leurs personnages en début de partie, et le scénario avait été joué complètement en impro.

"Mercenaires" version 2011 est bien sûr motorisé sous Sombre, avec des pré-tirés (qui ne sont pas piqués des hannetons)

Le Pitch

Darfour, petit village agricole au sud de Métro, est sous la menace d'une troupe d'écorcheurs menée par l'Artificier, un pillard de sombre réputation.

Les villageois engagent 7 mercenaires pour les défendre dans la perspective d'un siège qui sera sans pitié.



photo extraite du film "Les 7 Samourais" d'Akira Kurosawa

Ce scénario est inspiré du classique « Les 7 Samourais » d'Akira Kurosawa, mais aussi de son remake, « Les 7 Mercenaires », de John Sturges.

Les thèmes de ces films (un combat inégal, la loyauté des samourais contre la veulerie des paysans, l'inhumanité des pillards, le western crépusculaire) sont recyclés dans ce scénario en y apposant les couleurs brutales et désespérées de l'univers de Millevaux.

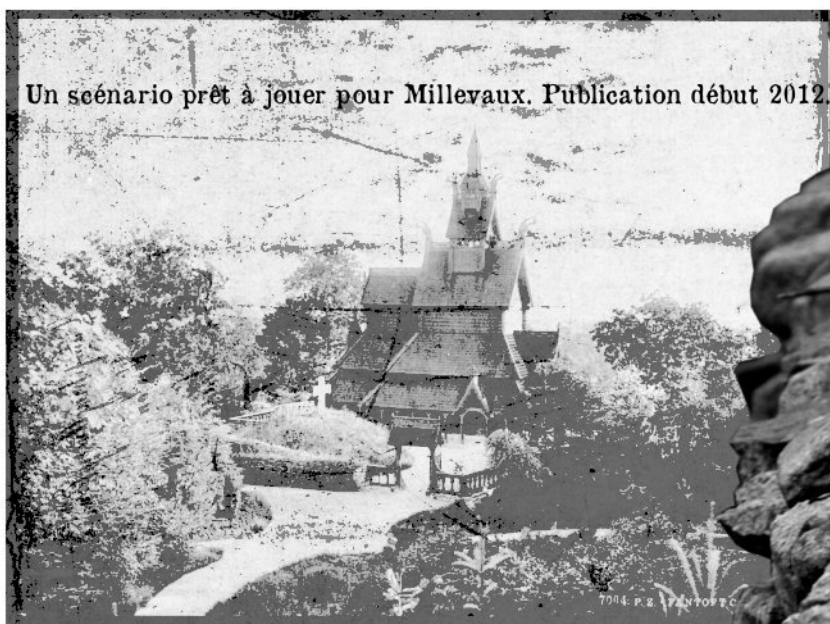
Les mercenaires sont certes des personnages hors normes dans l'univers de Millevaux, mais ils sont plus sombres que les héros des « 7 Samourais ».

Le décor de ce western tragique sera le village de Darfour, bâti sur une ancienne zone commerciale, et subira la menace de la Bande de l'Artificier. Ce pillard dément adepte de pyrotechnie, a fait ses armes dans la Horde de l'Homme qui Rit. Il fut au départ un personnage joueur dans la deuxième campagne de Millevaux.

Fichtre.
Mes joueurs sont fous.

MILDIU

Un scénario prêt à jouer pour Millevaux. Publication début 2012.



"Ainsi la vieille femme termine la première partie de son conte : quand le prêtre orthodoxe sortit de la chapelle à l'aube, les cosaques venus à sa rencontre le trouvèrent blême et le visage creusé. Il tenta de leur raconter sa veillée, mais les cosaques n'écoutaient pas le jeune prêtre. Ils le fixaient, médusés. Car le prêtre, qui avait des cheveux très foncés, avait depuis ce matin une longue mèche blanche."



"Le temps des moissons approchait. Le grain, doré et gras, faisait ployer l'échine des blés. La terre noire d'Ukraine promettait d'être généreuse cette été pour vous, les paysans de Liviv. Mais le ciel s'est obscurci, des trombes d'eau se sont déversées sur les champs pendant des jours et des jours et des jours. Quand vous avez enfin osé sortir voir les blés, vos pieds s'enfonçaient dans une terre humide et molle. Des choses venues du sol de la forêt grouillaient dans les sillons du labour. Les épis étaient gonflés, gris, ils pendaient en grappes pourries, éclataient et sporulaient, et tous les champs étaient ainsi. La récolte était perdue."

"Tu ne sais pas ce que veut cet homme. Il est venu de la forêt comme on vient de nulle part. Il dit venir du village de Kersev. Son regard exprime la résolution. Alors qu'il te parle, il a l'air aux aguets, prêt à agir. Il est armé. Tu te rappelles les paroles de votre chef, Fiodor Kemotchenko, au sujet de ce qu'il faut faire avec les étrangers..."

"Tu as eu un instant d'inattention. Ta fidèle chienne vient de se précipiter dans les bois en aboyant de rage. Qu'est-ce qui a pu l'attirer ? S'est-elle jetée dans les ténèbres pour te défendre contre un prédateur, ou est-ce une présence qui a appelé ce qu'il y a de plus bestial en elle ?

Avant que tu puisses prendre une décision, tu entends un crépitement sourd. Ton compteur Geiger vient de s'affoler."



« Soulevez mes paupières,
que je puisse le voir ! »



"Ta blessure te fait souffrir le martyr.
Tu épuises tes dernières forces à courir sans
regarder derrière toi. Elle est morte, c'est sûr
maintenant. Tu les entends, ils sont à tes
trousses. Tu voudrais bien t'en assurer, mais si
tu te retournes, tu risques de trébucher, et
c'en sera fini de toi. La douleur te donne
envie de vomir. Où est-ce l'effet de la
corruption qui cherche à prendre possession de
ton corps ? Tu cours, mais la forêt ne promet
aucun abri sûr. Tu sens derrière toi...

Cette présence !

Veux-tu encore fuir,
où le temps est-il venu
pour un
dernier
combat ?

"





ATLAS

Premiers extraits
du chapitre sur l'Atlas.
Un guide touristique
dans l'Europe ravagée de Millevaux

" Ce ne sont pas les habitants des Terres Franques qui ont ainsi dénommé leur contrée. Le terme vient de l'étranger, et désigne l'Ouest Sauvage qui fut jadis la France.

La République Française avait détenu un record de longévité post-C Day (on parle de trente ans), mais elle disparût quand même pour faire place à une longue période d'anarchie. Aucun gouvernement n'exerce d'autorité sur un territoire excédant les 100 km². Bien des villes ont disparu, à commencer par celles du littoral atlantique, englouties par les eaux, et celles ensevelies lors des séismes qui secouèrent les Altes, le Jura et les Vosges. Quant aux autres, il n'en subsiste guère plus que quelques monuments. La vie ~~citadine~~ persiste encore, bâtissant sur des ruines. Parfois même, si on croit reconnaître des localités du passé (Jaccio, Terre-Calais...), le site peut avoir été déplacé de plusieurs dizaines de km.

Le paysage des Terres Franques est une grande échine de montagnes et de vallées, toutes envahies par la forêt, à l'exception notable du Nomase Lande, des plus hauts sommets des Altes, et de quelques plages ou falaises de l'Atlantique.

Vivre dans les Terres Franques, c'est vivre sans repère. Les villes et les tribus ne communiquent plus, sinon par les Voies Déchues. On peut voyager des jours et des jours sans rencontrer âme qui vive. Et les rares rencontres sont dangereuses. Pillards, sorciers, fanatiques, êtres à demi animaux, sont plèbe courante.

Vivre dans les Terres Franques, c'est ne pouvoir choisir qu'entre la folie de la solitude et le chaos des villes.

Vivre dans les Terres Franques, c'est vivre au purgatoire.

La plupart des gens sont retournés à l'état primitif. Le tribalisme est le vestige le plus fréquent de la civilisation. Matériel électrique, véhicules à essence ou armes à feu sont des denrées rares. L'illettrisme est la norme. Et pour ainsi dire, savoir parler un langage articulé est déjà une chance. Dans un contexte où tout est nivelé par le bas, seuls les individus les plus volontaires et les plus honorables conservent un semblant des valeurs d'autrefois. Et seul un chef émérite peut espérer les transmettre à sa tribu.

L'influence de Shub-Niggurath et des Horlas pèse sur chaque être et chose. Chaque cité a son croquemitaine, chaque forêt a sa bête, chaque homme a sa peur, sa superstition personnelle ancrée au fond de lui.

Bienvenue en terre barbare."



"Rottendam, la Verrue du Nord.

Cet exemple illustre bien l'échec de la civilisation contre la nature.

Si l'ancienne Rotterdam a disparu sous les eaux, comme bien des ports du nord, les saxons hollandais tentèrent de construire un havre sur la nouvelle côte. On installa des grues, les entrepôts, des bars de nuit, des lupanars.

La hanse paraissait bien choisie... Mais à peine les bâtiments terminés, les fondations commencèrent à s'enfoncer dans la terre.

Les premiers bateaux apportèrent des algues sur leurs flancs, qui colonisèrent la rade à grande vitesse. Les marécages progressèrent depuis l'intérieur des terres jusqu'aux entrepôts. Des moustiques d'une grosseur obscène harcelaient les bêtes de somme.

En quelques années, de nouveau comptoir prometteur, Rottendam devint un cloaque fétide.

Bientôt, la concurrence de Terre-Calais fut trop forte, et les navires commerciaux délaissèrent Rottendam. Les gens du port préféraient crever que de retourner dans la forêt. Ils allumèrent de faux phares près des récifs et se firent naufrageurs. La racaille afflua du continent, comme attirée par la puanteur des lieux. Germaines dégénérées, brutes franques, spadassins florentins.

Quand la réputation de Rottendam devint trop infâme, les côtes hollandaises furent définitivement écartées des routes maritimes. Alors les Rottendamiens retapèrent les bateaux qu'ils avaient fait s'échouer, et firent du port, beau rêve envasé, un repaire de pirates qui terrorise aujourd'hui toute la Mer du Nord."



Elena "Farouche"
Svetaïevna,
suiveuse de
la Caravane Tsariste.

Sans mari et avec deux
enfants trisomiques,
Elena Svetaïevna sait
qu'elle n'a aucun intérêt
à se fixer dans un village
ou une tribu nomade.
~~On la traiterait de traînée~~
et de Horla,
on l'accuserait
d'avortement et de
copulation avec les
monstres, on lui
trancherait le nez,
on la maudirait et
pour finir on la chasserait.

Alors Elena comprit que suivre la Caravane Tsariste serait sa seule chance de survivre avec ses enfants. Par tous les temps, elle la suit à pied, à distance, cachée dans la forêt. Elle couvre d'un masque d'écorce le visage de ses enfants. Elle se joint parfois aux soupes populaires, ou récupère le gibier que les chasseurs de la Caravane ont négligé, et ramasse les ordures jetées des chariots. Enfin, quand l'hiver se fait vraiment rude et la nourriture rare, elle s'attaque même aux vieux que la Caravane abandonne derrière elle.

Elle se penche sur leurs corps allongés qui serrent des icônes. Elle leur ferme les yeux et leur tranche la gorge. Et quand ses enfants lui demandent ce qu'il y a à manger, elle répond : ce que Dieu a bien voulu nous laisser, en attendant des jours meilleurs.

JARDINAGE

Torturez un jeune arbre.
Il doit être sain et avoir 7 ans.

Coupez le avec une scie souillée
à un mètre de hauteur.
Élaguez les branches qui
restent. Calcinez le tronc
avec une torche en récitant des
phrases de haine. Entourez-le de
fil de fer barbelé maculé
de votre sang. Serrez avec une
pince jusqu'à ce que vos paumes
deviennent blanches.

Cet arbre torturé est à
votre merci maintenant,
prêt à offrir le pouvoir
qu'il recèle en lui.

gravez un nom sur son écorce
et cette personne sera
maudite.

Mangez ses racines et vous parlerez en
langue putride.

Buvez sa sève et vous aurez des visions
du royaume des ombres.

Scarifiez-vous avec ses branches et des
horlas entrèrent en contact avec vous.

Enterrez un squelette d'animal à ses
côtés, et les dix animaux de la même
espèce les plus proches mourront à leur
tour.

Frottez vos organes génitaux contre son
écorce et vos fluides corporels auront
le pouvoir de provoquer la stérilité.

Empêchez l'arbre de mourir sinon votre
propre sang se transformera en sève.

ENCYCLOPEDIE MINUSCULE

Les termes techniques ici présentés sont explicités plus en détail dans le PDF de Millevaux à votre disposition sur le site de Terres Étrangées.

Albion :

Terme désignant les vestiges de l'Angleterre à l'époque de Millevaux.

Corruption :

La corruption est à la fois une onde et un corpuscule. C'est l'essence même de la forêt, elle véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. La corruption est l'énergie même de la Magie Noire.

Gnome :

Les Gnomes sont des humains dont les gènes ne portent pas le Syndrome de l'Oubli.

Horla :

Dans la superstition de Millevaux, le terme "Horla" désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Langue Putride :

C'est la mère de toutes les langues : tous les animaux et les humains capables d'émettre des sons peuvent la parler. C'est la langue liturgique des sorciers et des Horlas.

Permaculture :

Conception de l'agriculture inscrite dans la durabilité des systèmes. La permaculture s'inspire des écosystèmes naturels et vise à reproduire leur stabilité et leur non-dépendance aux intrants.

Sarcomancie :

Cette pratique chirurgicale et mystique se base sur l'utilisation d'une préparation chimique qui rend la peau malléable à volonté.

Shub-Niggurath :

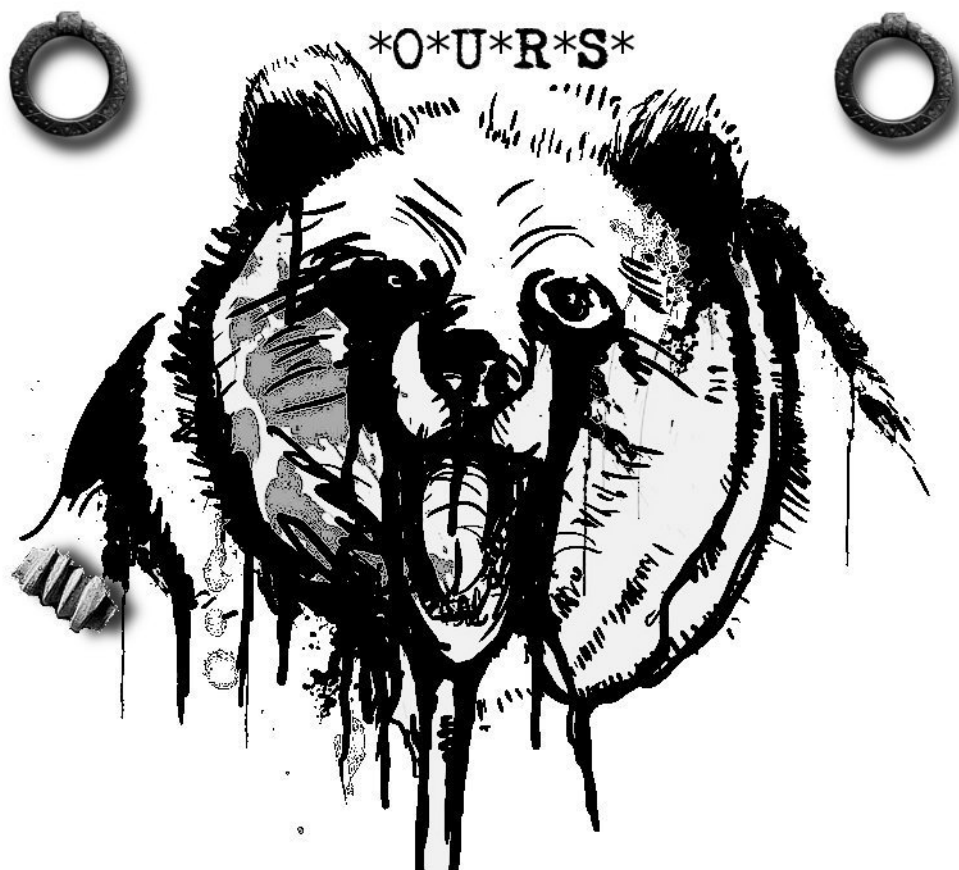
Divinité issue des écrits d'Howard Phillips Lovecraft. Associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Syndrome de l'Oubli :

Trouble héréditaire qui frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle, qui n'enregistre les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoirs-faire n'est pas touchée par le Syndrome.

Ver Vorace :

Parasite vermiforme qui s'introduit dans le cortex nerveux des humains et des grands mammifères. Un hôte sous influence du Ver Vorace voit son appétit et sa sauvagerie décuplée. Il dévore tout ce qu'il trouve avec une nette préférence pour le cannibalisme, jusqu'à ce que le Ver arrive à maturité. La tête de l'hôte explose alors, projetant autour d'elle des milliers de minuscules larves.



Mise-bas : Décembre 2011

Ténon impuissant :
Pikathulhu

Guide Spirituel :

Shub-Niggurath, le Bouc Noir des Forêts aux Mille Cheveux
Rapiéçage d'images :

Pikathulhu

Maltraitance de tapuscrit :

Pikathulhu





Polices utilisées
(gratuites pour un usage non commercial) :
Arial, Mom's Typewriter, Old Newspaper Type,
Old Typewriter, Powderfinger Type.

Crédits des images issues du domaine public :
Jérôme Bosch / Martin Van Maele / Wikipedia Commons
/ Xaintraillies and La Hire

Crédits des images sous Licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use) :

1D110 / abejorro34 / accioes Urbanas left hand rotation / Adam / alex
poulin / amitp / Ankor / bernhofen / brabo / Carl and Roy Linnel /
chrisseee / cleanzor / Coastcon fan / Denis Gerbeckx / devastar / DG Jones /
docman / dremsen / Dystopos / falsalama / fotonoke / frasi977 / freeparking /
Gordana AM / Heo2035 / Jacek Sniecikowski / jaxon dallas / jko contreras /
jon.hayes / joy of the mundane / lee summers / man under stress / metabolic
superspike / Michael Dawes / michael dreves / mlhradio / nick / norway
library of congress / Nr 7375 / omega x / OndraSoukup / peregrine blue /
photogirl7 / practical owl / Quasimondo /
raindog808 / Roberto Rizatto "Pixjockey" Facebook
resident / selva / Seppner Markus / skippy 13 /
SlipStreamJC / smoochy / snapsi42 / takomabibelot / tanakwho / the
girl who tamed the tiger / the icing on the cake (jo) / TheoJunior / Thomas
Hawk / Tim De Waele / ToniVC / ugraland / wellsandlawrence / whitney studio
412 / Yureiko

galeries sur flickr.com

Crédits des images tous droits réservés, reproduits à titre de citation :

Chaos Spider Team / www.chaospider.blogspot.com
Images des films « La Route » de James Hillcoat, et « Les 7 Samouraïs »
d'Akira Kurasawa.
Pochette du disque « Dopesick » d'Eyeahategod

Relecteurs :

Pauline Astolfi
Romain Le Corre, aka « Huldugarn de ValNoir »
Stéphane Le Trodec
Silver Quettier
Johan Scipion

Un hommage à :

François Raimbault, aka « Thauriel », pour son personnage de ronin dans le
premier playtest de « Mercenaires ! »

Retrouvez Sombre et Millevaux, invoquez Pikathulhu sur :
www.terresetranges.net





Croute 1:

--	--	--	--	--	--

Croute 2:

--	--	--	--	--	--

Croute 3:

--	--	--	--	--	--

Rations

Demi-litres

Boutanche 1:

--	--	--	--	--	--

Boutanche 2:

--	--	--	--	--	--

Boutanche 3:

--	--	--	--	--	--



Grisbi :



Description des
frusques :



Dans la musette :



Dans les fouilles :



A la ceinture :



Sous les frusques :



Sur Travois :



MEMOIRE :



Amis / Ennemis :



Lieux visités / fantasmés :



Convictions / Illusions :



Quêtes / Chimères :



Rencontres avec Horlas / Cauchemars

-----Dead Zone Memorielle-----



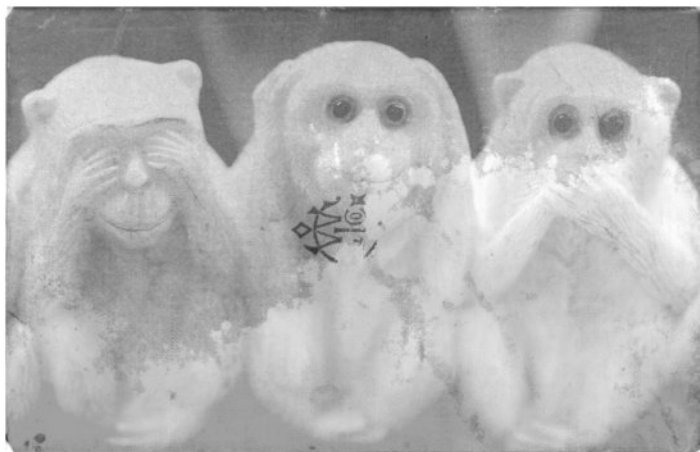
Bribes de souvenirs :



Spéculations :



Flachebacques :



Ce sont les vainqueurs
qui écrivent l'histoire

mais

ils n'ont rien écrit

du tout